ART OF FIGHTING

Por ***Baby Betinho***

Finalmente chega para Mega Drive o jogo de luta sucesso do Neo Geo. Socos, chutes, golpes especiais e duelos. Mas **Art of Fighting** tem um sistema peculiar:

1- Há uma barra de "kiai" (ki), necessária para usar os golpes especiais.

2- É possível apagar magias com socos ou chutes.

3- Os golpes secretos são acionáveis somente quando resta 1/4 de sua energia e "ki" cheio. Tais golpes podem virar o jogo.

A versão para Mega não tem o zoom do Neo Geo e do SNes, mas o jogo ficou mais competitivo. Os personagens ganharam novos golpes. Os controles também mudaram. O jogo aceita o controle de 3 botões (ver lista de golpes). Alguns comandos foram mudados

TÁTICA: *Solte uma magia para que o adversário pule em você. Em seguida acerte-o com um Build Upper. Praticável somente no Mega!*

TÁTICA: *Comece acertando uma voadora no oponente (1). Na sequência desfira um chute fraco em pé (2). Para terminar com o adversário aplique um Ryuko Rambu (3). O segundo passo pode ser uma rasteira e o terceiro um golpe especial a sua escolha. Mas essa é a mais poderosa*

ART OF FIGHTING
MEGA

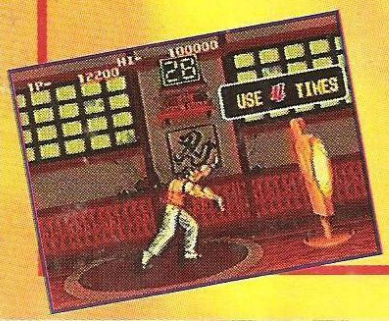
3.8

SEGA	
16 Mega - 8 Fases	
2 Jogadores Simultâneos	
Luta - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
DIFICULDADE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■	■	

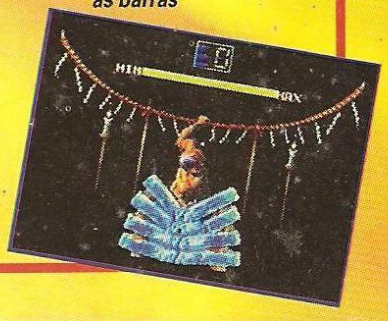
PARA SE DAR BEM NOS BONUS STAGES

Super Death Blow: *É preciso acertar o golpe na quantidade indicada pelo jogo. Se conseguir, ele fica disponível no modo para 1 jogador*



Corta-garrafas: *Neste treino de concentração, é preciso apertar o botão quando o marcador estiver quase no máximo. O "ki" aumenta com o sucesso*

Quebra-gelo: *vá apertando o botão rapidinho até conseguir encher o medidor no tempo estabelecido. A barra de energia aumenta se você quebrar todas as barras*



LISTA DE GOLPES

3 BOTÕES

Toque em A - soco fraco
Toque em B - chute fraco
C - provocação/impulso na parede/chute por trás
A - soco forte/arremesso (perto)
B - chute forte/arremesso (perto)
A+B - chute rasteiro
A ou B pressionado - enche o "ki"

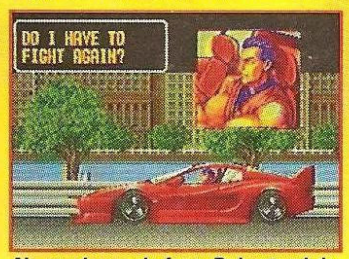
6 BOTÕES (TYPE A)

A - soco fraco
B - chute fraco
C - arremesso/golpe forte (o golpe depende do último botão que foi pressionado)
X,Y ou Z - provocação/impulso na parede/chute por trás
A+B - chute rasteiro
A ou B pressionado - enche o "ki"

Somente Ryo, Robert, Mr. Karate e Jack têm arremesso

Todos os personagens exceto Mr. Big podem usar a parede no salto

No modo Story, rola um enredo sobre o jogo



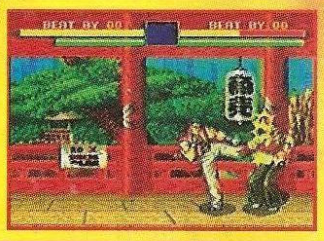
Na mudança de fase, Robert vai de Ferrari e Ryo de moto

RYO SAKAZAKI

Koohken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku - ↙→ + chute
Zanretsuken - →←→ + soco
Build Upper - →↓↘ + soco
H. Shoukouken - →←↙↓↘→ + soco
**Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco*

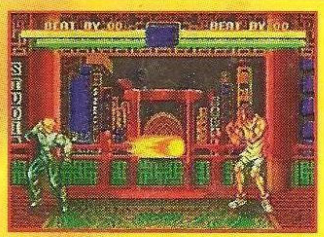
LEE

Iron Claw alto - ↓↘→ + soco
Iron Claw baixo - ↓↘→ + chute
Hyakuretsu Sempukyaku - ↙→ + chute
Hyakuretsu Ken - →←→ + soco



ROBERT GARCIA

Ryugekiken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku - ↙→ + chute
Gen'eikyaku - →←→ + soco
Build Upper - →↓↘ + soco
H. Shoukouken - →←↙↓↘→ + soco
**Ryuko Rambu - ↓↘→ + chute fraco, soco fraco*

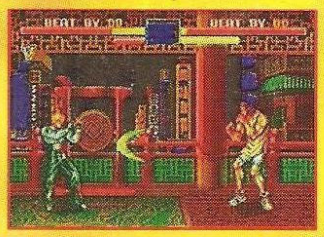


KING

Venom Strike - ↓↘→ + chute
Double Kick - ↙→ + chute
Reppukyaku - ↓↙← + chute

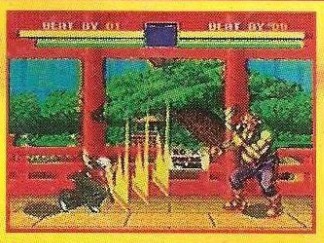
MR KARATE

Koohken - ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku - ↙→ + chute
Zanretsuken - →←→ + soco
Build Upper - →↓↘ + soco
H. Shoukouken - →←↙↓↘→ + soco



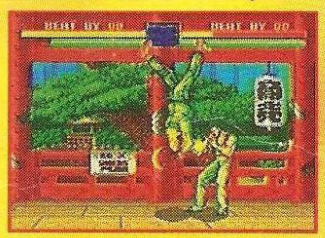
MICKY ROGERS

Burning Upper - ↓↘→ + soco
Rolling Upper - ↓↘→ + chute



RYUHAKU TODO

Kassane Ate - ↓↘→ + soco



JOHN CRAWLY

Mega Smash - ↓↘→ + soco
Flying Attack - ↓↖ + soco
Over Drive Kick - ↓↘→ + soco

JACK TURNER

Super Drop Kick - ↙→ + chute
Hyper Knuckle Peart - ↓↘→ + soco
Sliding Kick - ↓↙← + chute

MR. BIG

Ground Blaster - ↓↘→ + soco
Cross Diving - ↓↙←↖↑ + soco

Golpes válidos quando o seu personagem está à esquerda. Os golpes secretos (*) são acionáveis quando restar 1/4 de sua energia e ki cheio